

Judul
PROSIDING SEMINAR NASIONAL
“Optimalisasi *Active Learning* dan *Character Building* dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di
Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)”
Hak Cipta © Prodi PGSD dan Prodi BK FKIP UAD
Cetakan Pertama, Maret 2016

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)
PROSIDING SEMINAR NASIONAL: “Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Membangun Karakter Anak untuk menyongsong Generasi Emas Indonesia”
Tim Editor: Dr. Sutarno, M.Pd, dkk. – Yogyakarta: Prodi PGSD dan Prodi BK, Maret 2016
xii + 642 hlm; 20 x 28 mm
ISBN: 978-602-70296-8-2

Editor : Dr. Sutarno, M.Pd (UAD), Prof. Dr. Sukarno (UNTIDAR),
Dra. S.T. Martaningsih, M.Pd (UAD)
Tata Aksara : fadilatama

Diterbitkan oleh:
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Prodi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Bekerjasama dengan:
Active Learning Facilitator Association (ALFA)
Jawa Tengah-Daerah Istimewa Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Assalamu alaikum wr wb.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga kegiatan Seminar Nasional tanggal 20 Maret 2016 dapat terselenggara, dan penyusunan prosiding dapat diselesaikan.

Prosiding ini disusun dalam rangka Seminar Dengan Tema “**Optimalisasi Active Learning dan Character Building dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)**”, yang diselenggarakan oleh Program Studi PGSD, Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UAD, bekerjasama dengan Active Learning Facilitator Association (ALFA) Jateng – DIY.

Penerapan pembelajaran aktif diharapkan dapat menunjang optimalisasi kinerja guna pencapaian tujuan pendidikan secara lebih efektif. Prosiding bertujuan untuk merekam/mendokumentasikan gagasan, wahana mengembangkan ilmu dan wawasan, membangun sinergi berbagai pihak tentang implementasi pembelajaran aktif dan pendidikan karakter.

Terima kasih kepada Pimpinan UAD, para Pakar, Pembicara kunci, maupun pemakalah, penyunting makalah, panitia, dan seluruh pihak yang mendukung penyelenggaraan seminar serta terwujudnya prosiding ini.

Mohon maaf apabila ada kesalahan, kritik, dan saran membangun kami harapkan untuk perbaikan selanjutnya.

Semoga bermanfaat.

Wassalamu alaikum wr wb.

Yogyakarta, Maret 2016

Ketua Panitia

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Makna dan Implikasi Masyarakat Ekonomi Asian Bagi Perberdayaan Bimbingan dan Konseling Dalam Mengembangkan Karakter Konseli <i>Prof. Dr. Uman Suherman As., M.Pd</i>	1
Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah dan Perguruan Tinggi Melalui Pembelajaran Aktif <i>Sukarno</i>	9
<i>Softskills-Based Learning Process</i> dan Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) <i>Muqowim</i>	18
Pengaruh Persepsi Tentang Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar IKIP PGRI Madiun <i>Sigit Ari Prabowo, Firdaus</i>	29
Urgensi Perencanaan Karir dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean <i>Tyas Martika Anggriana, Asroful Kadafi, Rischa Pramudia Trisnani</i>	35
Kurikulum Pendidikan Nasional: Menuju Pendidikankebhinekaan yang Multibudaya <i>Endang Sri Maruti</i>	39
Peduli Lingkungan Melalui Kontinuitas Pembiasaan Perilaku Buang Sampah pada Tempatnya <i>Prima Suci Rohmadheny, Novian Yudiari</i>	45
Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Membangun Karakter Siswa Sekolah Menengah Pertama <i>Anita Dewi Astuti, Mahendra Dewi</i>	50
Mengintegrasikan Pembelajaran di Sekolah Dasar dengan Karakter Kelautan untuk Mewujudkan Kawasan Minapolitan Halmahera Selatan <i>Ida Nurmila Isandespha, M.Pd</i>	56
Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Seni Tari <i>Gusyanti</i>	62
Pembelajaran Sainifik dan Konsep Penilaian Autentik pada Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti <i>Imam Mashud</i>	65
Peningkatan Minat dan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Kartu Baca di Kelas 3 SD Juara Yogyakarta <i>Aris Nurkholis</i>	73

Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Dengan Media Cerita Seri Bergambar Pada Siswa Kelas III SDN 2 Barenglor <i>Iisrohli Irawati, Tini, Nunik Kusmani</i>	81
Pengaruh Model <i>Collaborative Learning</i> terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan Sikap Sosial Siswa Kelas V SD Jarak Sewon Bantul <i>Eni Purwaaktari.....</i>	86
Perancangan Karakter Wayang Kulit Fisika Sebagai Media Pembelajaran Fisika dalam Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa <i>Rita Nunung Tri Kusyanti.....</i>	95
Usaha Meningkatkan Kesejahteraan Subjektif Guru untuk Berinovasi dengan TIK Melalui Model Struktural <i>Degi Alrinda Agustina.....</i>	102
Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa pada Siswa Sekolah Dasar <i>Dwi Sulistyowarni.....</i>	109
Implementasi Nilai-Nilai Karakter dengan Model <i>Problem Based Learning</i> pada Pembelajaran Tematik Integratif <i>Yudi Permana</i>	116
Penguatan Pendidikan Karakter di SD melalui Permainan Tradisional <i>Trisna Sukmayadi</i>	123
Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Sumenep Madura <i>M. Ridwan</i>	131
Aplikasi <i>Cyco (Cyber Counseling)</i> : Alternatif Model Konseling di Sekolah <i>Devita Ayu Mei Dina, Annisa Sofiana, Novia Wahyuningtyas, Caraka Putra Bhakti4.....</i>	136
Pembelajaran Berbasis Elektronik (<i>E-Learning</i>) sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran Aktif dalam Mata Kuliah Ilmu Kewarganegaraan <i>Dikdik Baehaqi Arif, S.Pd., M.Pd.....</i>	141
Peran Pendidik Anak Usia Dini yang Kreatif sebagai <i>Agent Of Change</i> dalam Menghadapi Tantangan "MEA" <i>Maulida.....</i>	147
Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi UAD melalui Model Pembelajaran Jigsaw Pada Mata Kuliah Biologi Dasar II <i>Triani Widyaningrum</i>	151
Pemanfaatan Metode <i>Experiential Learning</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Belajar <i>Irvan Budhi Handaka, Nindiya Eka Safitri.....</i>	157
Identifikasi Seni Budaya untuk Suplemen Pembelajaran Seni Bermuatan Lokal di SD Sebagai Penguatan Karakter Diri <i>Sugeng Riyanto</i>	165
Kegiatan Kemahasiswaan: Strategi untuk Meningkatkan Kompetensi Lulusan di Perguruan Tinggi <i>Ariadi Nugraha, Sitti Umami Novirizka Hasan, Fitria Nur Annisa</i>	170
Cas Nuder dalam <i>Active Learning</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar <i>Rahayu Ika Prasetya dan Dholina Inang Pambudi</i>	174

Integrasi Peran Orang Tua dalam Upaya Perbaikan Karakter untuk Anak Indonesia <i>Anik Oktavia Gesang dan M. Ragil Kurniawan</i>	178
Integrasi Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar <i>Rini Hariyani dan Hendro Widodo</i>	183
Penerapan Metode Outdoor dalam Menulis Puisi Sederhana <i>Nova Permatasari, Hanum Hanifa Sukma</i>	186
Penggunaan Permainan <i>Throwing Sudoku</i> untuk Pengenalan Konsep Bilangan <i>Anita Zulaihah, Asih Mardati</i>	190
Peran Guru SD dalam Membangun Karakter dan Kecakapan di Abad 21 <i>Henggang Bara Saputro</i>	195
Pengembangan Media Pembelajaran Tematik-Integratif pada Tema Menghargai Jasa Pahlawan Berbasis Sosiokultural di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Serayu Yogyakarta <i>Vera Yuli Erviana, S.Pd, M.Pd</i>	201
Penggunaan Pendekatan Fungsional untuk Mendorong Mahasiswa Berpartisipasi Secara Aktif Dalam Kelas Menyimak dan Berbicara <i>Astry Fajria</i>	208
Fungsi Foklore dalam Perspektif Pendidikan Multibudaya Sebagai Sarana Penanaman Toleransi Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Seni dan Budaya <i>Iis Ani Safitri, Sularso, M.Sn</i>	212
Trik Pembelajaran Bangun Datar Segitiga Agar Tak Terlihat <i>Satrianawati, Sri Herwati</i>	216
Kajian Bahan Informasi Bimbingan yang Terkandung di Dalam Serat Wedhatama <i>Sutarno</i>	219
Identifikasi Permasalahan Guru di Indonesia dalam Menghadapi ASEAN <i>Economic Community (AEC)</i> <i>Ika Maryani, Vrisca Damayanti</i>	226
Keefektifan Penggunaan Media Lagu Terhadap Nilai Karakter Kreatif Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Jigudan Pandak Bantul <i>Indah Perdana Sari</i>	233
Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Macth</i> di Kelas IV SD Negeri Tambakroto <i>Muhamad Afandi, M.Pd</i>	238
Pengembangan Bahan Ajarmultimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (BAMI_IPA) Untuk Siswa Kelas V <i>Jupriyanto</i>	244
Deskripsi Pemahaman Perkalian oleh Siswa Kelas II SD <i>Ayu Rizki, Devita Agustin, Ine Mariana, Helti Lygia Mampouw</i>	251
Deskripsi Pemecahan Masalah Persamaan Linear Dua Variabel oleh Siswa SMP Berkemampuan Matematika Sedang Ditinjau dari Taksonomi Solo <i>Ilmi Yuslanti, Helti Lygia Mampouw</i>	256
Implementasi <i>Puzzle</i> Gambar Tokoh Kartun dan Gambar-Gambar Terwarnai untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas III SDN Maja Pada Materi Pecahan <i>Elis Warningsih, Fatonah, Ina Muawinah, Helti Lygia Mampouw</i>	261

Implementasi Strategi Hijahiwa pada Materi Pengukuran Waktu, Jarak dan Kecepatan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Rancailat	
<i>Kuswanto, Agus Sumantri, Jamhari, Helti Lygia Mampouw</i>	268
Kursi Lab Sebagai Media Sederhana Pembelajaran Aktif pada Perkuliahan Mekanika Lanjut Materi Ajar <i>Moving Coordinate Systems</i>	
<i>Wahyu Hari Kristiyanto</i>	275
Pemahaman Siswa dalam Menyelesaikan Soal Volume Kubus dan Balok dengan Kubus Satuan pada Siswa Kelas V dan VI SD	
<i>Ariska Ade Nuansari, Ilmi Yuslanti, Rosa Anindya Puspita, Novisita Ratu, Helti Ligiya Mampouw</i>	279
Deskripsi Kesalahan Siswa Kelas II SD Pada Materi Perkalian Bilangan Cacah 1 Sampai 10	
<i>Bernike Krisbudi Arti, Luri Ratnawati, Tiara Pola Wardhani, Novisita Ratu, Helti Lygia Mampouw</i>	289
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Learning Cycle 7e</i> terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Bagi Siswa Kelas X MIA SMA Kristen Satya Wacana Salatiga	
<i>Susi Susanti, Erlina Prihatnani, Novisita Ratu</i>	294
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Inside Outside Circle (IOC)</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tuntang Tahun Pelajaran 2015/2016	
<i>Dwi Indaryanti, Kriswandani, Erlina Prihatnani</i>	307
Perbedaan Kecerdasan Spasial Antara Siswa Laki-Laki dan Siswa Perempuan Pada Kelas X SMA Negeri 1 Salatiga	
<i>Kristina Handayani, Sutriyono, Erlina Prihatnani</i>	315
Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Persamaan Kuadrat Menggunakan Adobe Flash Cs6	
<i>Utomo, Sutriyono, Erlina Prihatnani</i>	322
Bimbingan dan Konseling Berdimensi Multikultural-Profitik	
<i>Novia Nur Fadhlila</i>	333
Strategi Pembelajaran K-13 Melatih <i>Critical Thinking</i>	
<i>Rahmawati Khadijah Maro</i>	340
Mengembangkan Kecerdasan Musikal Siswa	
<i>Pratik Hari Yuwono</i>	348
Peran Lingkungan Pendidikan untuk Peserta Didik	
<i>Tri Yuliansyah Bintaro</i>	354
Dinamika Pembaruan Pendidikan	
<i>Yudha Febrianta</i>	364
Peran Konselor dalam Menyikapi <i>Cyber Bullying</i> di Kalangan Siswa	
<i>Kade Sathya Gita Rismawan, Yogi Budi Hartanto, Amalia Fitriana</i>	373
Penguatan Nilai Karakter Pendidikan Melalui Internalisasi 7 Kebiasaan Efektif Covey	
Guna Menghadapi Krisis Moral di Era MEA	
<i>Adji Prasetyo Wicaksono, Nurlaila Qadriah Yunan, Setyo Pranoto</i>	381
Penerapan Layanan Bimbingan Klasikal dengan Metode <i>Questions Students Have</i> dan <i>Active Knowledge Sharing</i> Sebagai Upaya dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Siswa	
<i>Herwinda Putri Daniswari, Nanda Istiqomah</i>	387

Perwujudan Kinerja Konselor Profesional dalam Memberikan Layanan Konseling pada Peserta Didik	
<i>Devy Probawati, Oksa Kartika De Hambri, Roiyan One Febriani</i>	394
Pelatihan Efikasi Diri Islami untuk Menurunkan Kecemasan Lingkungan Baru pada Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta	
<i>Ayu Rezki Utari</i>	400
Tantangan Konselor Terhadap Interaksi Budaya	
<i>Novia Damayanti</i>	405
Embedding the Character of Environmental Care to Elementary School Students Through Familiarizing Clean Living In School	
<i>Sutji Wardhayani</i>	410
Forming Characters of Cooperation, Bravery, and Leadership Through Outbound Activity	
Membentuk Karakter Kerjasama, Keberanian dan Kepemimpinan Melalui Kegiatan Outbound	
<i>Yuyarti</i>	416
Penerapan Model Inkuiri Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Kemampuan Menggali Sumber Bahan pada Mata Kuliah Pendidikan Keterampilan	
<i>Florentina Widihastrini</i>	423
Pengaruh Aktivitas Mahasiswa dalam Perkuliahan Statistika Pendidikan dengan Metode <i>Mind Mapping</i> Berbantuan SPSS terhadap Kemampuan Mengolah Data	
<i>Trimurtini, Nursiwi Nugraheni, Sri Susilaningsih</i>	429
Upaya Peningkatan Ketrampilan Komunikasi Matematika dengan Mendayagunakan <i>Problem Based Learning</i> pada Mahasiswa PGSD Unnes	
<i>Nursiwi Nugraheni</i>	434
Upaya Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematika Melalui Pendayagunaan <i>Open-Ended Problem</i> pada Mahasiswa PGSD Unnes	
<i>Wahyuningsih</i>	438
Peran Guru dalam Simbolisasi pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	
<i>Imaludin Agus, Ayu Arfiana</i>	444
<i>Higher Order Thinking Skills (HOTS) Mathematics</i> untuk Mendukung Pembentukan Karakter Siswa	
<i>Magdalena Wangge, Evvy Lusyana</i>	450
Memfasilitasi Pembangunan Karakter Peserta Didik dengan Penerapan <i>Activelearning</i>	
<i>Tri Rahmah Silviani, Atik Lutfi Ulin Ni'mah</i>	457
Upaya Menciptakan Siswa Unggul dengan Pembelajaran Aktif dalam Menghadapi MEA	
<i>Novika Sukmaningthias, Aida Rukmana Hadi</i>	464
Pengembangan Profesionalitas Konselor untuk Menyiapkan Perencanaan Karir Peserta Didik Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN	
<i>Nindya Ayu Pristanti, Mia Audina Ananda, Aditya Tribana Wira</i>	470
Pembelajaran Keterampilan Kerjasama Bagi Siswa Sekolah Dasar	
<i>Laila Nursafitri</i>	478
Pemodelan pada Persamaan Linear Dua Variabel Berdasarkan Pendekatan <i>Iceberg</i> Untuk Siswa SMP	
<i>Fitriani, Venti Indiani</i>	483

Analisis Trend Penelitian Pendidikan Sains

<i>Dadan Rosana</i>	487
Pentingnya <i>Character Building</i> pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Daya Saing di Era M	
<i>Wita Setianingsih, Daru Retnowati</i>	495
Pembentukan Karakter Bangsa Indonesia	
<i>Galang Surya Gumilang, M.Pd</i>	502
Pendidikan Berbasis Multi Budaya (<i>Multicultural</i>) sebagai Upaya Pengembangan Rasa Nasionalisme Anak Sejak Usia Dini	
<i>Linda Dwiyantri, Anik Lestarinigrum</i>	508
Membangun Kemampuan Koneksi Matematika Siswa SD Menggunakan Pendekatan Pemecahan Masalah	
<i>Siti Nurjanah, Karlimah</i>	515
Membangun Prestasi Diri Melalui Penulisan Puisi Religi Sebagai Upaya Menghadapi Persaingan Bangsa di Era MEA	
<i>R. Yusuf Sidiq Budiawan</i>	521
Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan	
<i>Asep Ardiyanto</i>	526
Implementasi Permainan Tradisional dalam Membangun Pendidikan Karakter	
<i>Nur Azis Rohmansyah</i>	535
Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Awal	
<i>Mega Meilina Priyanti, Agus Kuncoro</i>	540
Implementasi Model <i>Child Friendly School (CFS)</i> dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus di SD Negeri Secang 1 Kabupaten Magelang)	
<i>Farikah</i>	546
Model Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan (PKB) Melalui Pelatihan dan Pendampingan PTK Berbasis Pembelajaran Aktif Bagi Guru Sekolah Menengah di kota Magelang	
<i>Sri Haryati</i>	550
5 W + 1 H dalam Berbicara Sebuah Cermin Pribadi Dewasa Pembicara	
<i>Hari Wahyono</i>	559
Implementasi Pembelajaran IPS SD Melalui Model <i>Active Learning In School (ALIS)</i>	
<i>Muhamad Chamdani</i>	564
Tv Commercial: Strategi Pembelajaran Aktif, Menyenangkan, dan Berkarakter	
<i>Fitri Puji Rahmawati</i>	572
Pendekatan dan Strategi Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar	
<i>Minsih</i>	576
Pembelajaran Kimia Berorientasi <i>Chemo-Entrepreneurship (CEP)</i> untuk Membekali Jiwa Entrepreneurship Mahasiswa	
<i>Sudarmin</i>	582
Pengembangan Model Pembelajaran Sastra Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter di SMA – SMK Kabupaten Klaten	
<i>Esti Ismawati, Gunawan Budi Santosa, Abdul Ghofir</i>	588

Implementing Social Culture Communication and The Role of Character Building for Educating “Pancasila dan Kewarganegaraan” In Primary School Student <i>Yulia Palupi, M.Pd</i>	596
Evaluasi Pencapaian Standar Pelayanan Minimal Berdasarkan Prinsip Good Governance di SD Negeri 4 Kaliaman Jepara <i>Novita Wijanarti, Slameto</i>	601
Inovasi Pembelajaran Bentuk Aljabar Menggunakan Alat Peraga Dedaunan <i>Gayuh, Helti Lygia Mampouw</i>	608
Membangun Karakter Melalui Sistem Penilaian <i>Aan Nurhasanah</i>	613
The Implementation of Active Learning Strategies in Non Formal Education A Case Study in <i>Dharma Wanita</i> English Course Magelang Municipality <i>Sri Sarwanti</i>	619
Pengembangan Multimedia <i>Macromedia Flash</i> dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa <i>Syariful Fahmi</i>	623
Diagnostik Kesulitan Belajar Sebagai Assesment Perencanaan Program BK di SD <i>Sofwan Adiputra</i>	633
Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa melalui Pendekatan <i>Client Centered</i> <i>Mujiyati</i>	639

PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SISWA SEKOLAH DASAR DI SUMENEP MADURA

M. Ridwan

STKIP PGRI Sumenep

Email: ridwan_esto@yahoo.co.id

Abstrak

Suatu bangsa dapat dikatakan besar jika bangsa tersebut memiliki karakter baik dan kuat yang bersumber dari nilai-nilai kearifan lokal masyarakatnya. Sehingga penggalan nilai-nilai kearifan lokal merupakan langkah strategis dalam upaya membangun karakter bangsa. Salah satunya media yang tepat untuk membangun dan mengembangkan karakter bangsa Indonesia agar memiliki karakter baik, kuat, unggul, dan mulia adalah melalui jalur pendidikan yang harus dimulai sejak sekolah dasar. Namun dalam praktek pendidikan karakter seringkali menemukan persoalan. Persoalan yang tampak salah satunya terdapat pada efektivitas penggunaan media pembelajaran. Sehingga perlu adanya suatu media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan serta sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Dalam budaya masyarakat terdapat banyak unsur yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya permainan tradisional masyarakat. Permainan tradisional merupakan salah satu media yang efektif dan menyenangkan dalam penerapan pendidikan karakter berbasis budaya. Objek gagasan ilmiah pada artikel ilmiah ini adalah siswa sekolah dasar di Sumenep Madura. Data yang dipergunakan dalam karya ilmiah ini bersumber dari berbagai literatur yang relevan dan narasumber yang mendukung topik permasalahan. Dilanjutkan dengan proses sintesis dengan menghubungkan pendahuluan, tujuan penulisan, dan pembahasan yang dilakukan dengan sistematis yang logis. Dari deskripsi data didapatkan bukti nyata efektivitas penggunaan media permainan anak tradisional dalam penerapan pendidikan karakter siswa sekolah dasar di Sumenep Madura. Karena dalam permainan tradisional yang digunakan banyak terkandung nilai-nilai yang memiliki keterkaitan dengan sembilan pilar pendidikan karakter bangsa.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Permainan Tradisional, Kearifan Lokal dan Sekolah Dasar

Pendahuluan

Suatu bangsa dapat dikatakan besar apabila bangsa tersebut memiliki karakter baik dan kuat yang bersumber dari nilai-nilai kearifan lokal masyarakatnya. Sehingga penggalan nilai-nilai kearifan lokal merupakan langkah strategis dalam upaya membangun karakter bangsa. Salah satunya media yang tepat untuk membangun dan mengembangkan karakter bangsa Indonesia agar memiliki karakter baik, kuat, unggul, dan mulia adalah melalui jalur pendidikan yang harus dimulai sejak sekolah dasar.

Namun dalam praktek pendidikan karakter seringkali menemukan persoalan. Persoalan yang tampak salah satunya terdapat pada efektivitas

penggunaan media pembelajaran terhadap siswa sekolah dasar. Sehingga perlu adanya suatu media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan serta sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Dalam budaya masyarakat terdapat banyak unsur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya permainan tradisional masyarakat Madura. Permainan tradisional menjadi salah satu media yang efektif dan menyenangkan dalam penerapan pendidikan karakter berbasis budaya.

Manusia Madura berkarakter unik sekaligus 'sangat' dan memiliki pola prinsip hidup yang dinamis. Pola hidup manusia Madura bisa dijumpai pada beberapa falsafah-falsafah yang selama ini menjadi prinsip manusia Madura, semisal *Mun kerras paakerres*, satu dari sekian falsafah hidup

masyarakat Madura yang mengajarkan ketegasan dan bagaimana sebuah kharismatik itu bersanding lurus dengan sikap tegas. Begitu banyak ungkapan atau falsafah hidup masyarakat Madura yang mengajarkan etika yang estetik, seperti *andhap asor* (rendah hati), *odhi' e dunnya akantha nete obu' salemba* (hidup di dunia ibarat meniti selemba rambut), *Rampa' naong beringin korong* (falsafah yang mengajarkan hidup damai), *karkar kar colpe'* (filosofi ayam: mencari makanan setelah menyakarkan kakinya terlebih dahulu), *bantheng tolang seang are seang malem* (banting tulang siang-malam), *abharentheng* (pekerja keras), *sapa atane bakal atana'* (siapa yang bertani, bakal menanam), *Sapa adagang bakal adaging* (siapa berdagang akan berdaging), *mon sogi pasogha'* (kalau kaya harus menjadi penyangga terhadap yang miskin), *Abantal omba' asapo' angen* (berbantak ombak berselimut angin). Menggambarkan sikap hidup dinamis dan enerjik dan tabah untuk menghadapi berbagai tantangan dan cobaan (A. Dardiri, 2013).

Mien A. Rifai (2007) menjelaskan dengan cukup rinci pandangan hidup dan sistem nilai masyarakat Madura sebagai sebuah warisan budaya yang cukup berarti. Internalisasi dan penjerjemahan sistem nilai tersebut ke sektor-sektor sebagaimana disebutkan di atas mendesak untuk disegerakan guna perbaikan mutu pendidikan yang berkelanjutan.

Madura kaya akan ragam bahasa dan kebudayaan salah satunya permainan tradisi atau permainan rakyat. Konsentrasi dari gagasan artikel ini adalah penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisi yang sudah harus digarap sejak sekolah dasar. Permainan tradisi harus sudah dikembalikan kepada anak-anak. Perlunya internalisasi permainan tradisi kepada kehidupan keseharian anak-anak merupakan langkah konkrit mengurangi kegandrungan mereka terhadap *gadget* yang sudah kental menjadi teman kesehariannya. Mudah-mudahan akses terhadap *game online* perlu diimbangi dengan penyediaan ruang bermain yang banyak dengan menu permainan tradisional sebagaimana kanak-kanak kita dahulu.

Pembahasan

Dari sisi bahasa Madura sebenarnya sudah mempunyai payung hukum dalam mengelola sumber daya manusianya dengan berpijak kepada Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah. Pergub ini merupakan angin segar yang mampu melepas dahaga.

Pasal 1 ayat 8 menjelaskan bahwa Muatan lokal adalah merupakan kajian pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap potensi di daerah tempat tinggalnya. Ayat 9 menegaskan bahwa Bahasa Daerah adalah bahasa yang digunakan secara turun temurun oleh Masyarakat Jawa Timur yang terdiri dari Bahasa Jawa dan Bahasa Madura.

Lebih lanjut, pada Pasal 2 bahwa Bahasa Daerah diajarkan secara terpisah sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib di seluruh sekolah/madrasah di Jawa Timur, yang meliputi Bahasa Jawa dan Bahasa Madura. Maksud dan Tujuannya dijelaskan bahwa muatan lokal bahasa daerah sebagaimana dalam pasal Pasal 2, dimaksudkan sebagai wahana untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan etika, estika, moral, spiritual, dan karakter (Pasal 3).

Muatan lokal bertujuan untuk melestarikan, mengembangkan, dan mengkreasikan bahasa dan sastra daerah (Pasa 4). Secara aplikatif dijabarkan bahwa mata pelajaran muatan lokal untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar Luar Biasa, diberikan mulai kelas I sampai dengan kelas VI (baca: kearifan lokal/permainan tradisi).

Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 adalah landasan mewujudkan peserta didik yang berkualitas sesuai tuntutan abad 21. Landasan ini semata-mata merupakan tolok ukur keberhasilan suatu daerah dalam mempertajam posisi identitas warisan budaya dalam bentuk kebahasaan, tradisi, falsafah hidup, kesusastraan dan etos kerja.

Madura menyambut baik cita-cita Pemerintah dengan terbitnya Pergub ini karena Madura adalah pemilik Sah Bahasa Madura. Untuk meruwat dan mengembalikan Bahasa Madura ke *khittah* harus dimulai sejak Pendidikan Sekolah Dasar sebagai awal mula peletakan batu pertama dalam mengenal dan memahami Bahasa Madura sebagai Bahasa Ibu. Penajaman dan pelestarian Bahasa dan Budaya Madura dalam hal ini permainan tradisional adalah babak baru menciptakan marwah pendidikan Indonesia yang berbasis pada nilai kearifan lokal masyarakat Madura.

Dari sisi kebudayaan dengan fokus bahasa permainan tradisional sudah ada upaya perlindungan atas pengetahuan tradisional dan ekspresi budaya tradisional atau *folklor*

(PTEBT) di Indonesia mendapat perhatian lebih akhir-akhir ini setelah munculnya sengketanya antara Indonesia dan Malaysia tentang penggunaan beberapa *folklor* oleh Malaysia yang diklaim kepemilikannya oleh Indonesia. Pemerintah Indonesia sesungguhnya telah mengakui pentingnya nilai kekayaan intelektual yang ada dalam *folklor* Indonesia sejak pertama kali mereka mengundang undang-undang Hak Cipta nasional 1982 (lihat Pasal 10 UU No. 6/1982 tentang Hak Cipta, yang selanjutnya diakui juga dalam Pasal 10 UU No. 19/2002 tentang Hak Cipta, dan terakhir dalam pasal RUU Hak Cipta tahun 2010) (Afi-fah Kusumadara, 2011).

Folklor adalah sebagian kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pengingat (*mnemonic device*). *Folklor* dapat berupa bahasa rakyat, ungkapan tradisional (peribahasa), teka-teki, prosa rakyat (mitos, legenda dan dongeng), nyanyian rakyat, teater rakyat, permainan rakyat, arsitektur rakyat, musik rakyat dan sebagainya (Danandjaja, 1984:2).

Kabupaten Sumenep berada di wilayah paling timur Pulau Madura dan merupakan sebagian wilayah dari empat Kabupaten di Pulau Madura yang ikut andil dalam hal kekayaan budaya nusantara. Salah satu keragaman budaya yang lahir di dalamnya adalah permainan rakyat beragam jenis permainan rakyat yang tumbuh di berbagai daerah, Sumenep berada pada bagian yang memiliki kekayaan akan permainan tradisi.

Permainan rakyat merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat pendukungnya guna kepentingan pembinaan dalam rangka pembentukan karakter, jasmani dan sikap mental yang bersangkutan. Umumnya permainan rakyat disebut juga sebagai permainan anak tradisional, karena permainan rakyat biasanya dimainkan oleh anak-anak.

Dalam jenis *Folklor* yang berkembang di masyarakat, permainan anak tradisional juga memegang peran penting dalam kehidupan masyarakat. Permainan anak tradisional sebagai bagian dari kebudayaan manusia pada masa lalu, merupakan salah satu unsur kebudayaan daerah yang keberadaannya perlu dikembangkan, dibina dan dilestarikan untuk

menunjang pengembangan guna memajukan kebudayaan nasional. Karena permainan anak tradisional mempunyai peranan penting dalam masyarakat yang berfungsi sebagai sarana sosialisasi nilai-nilai luhur, seperti menanamkan rasa disiplin, membina sikap dan sebagainya.

Pada awalnya permainan anak tradisional merupakan usaha manusia untuk mengisi waktu senggang dan sebagai sarana hiburan. Selain itu, permainan anak tradisional juga merupakan suatu perwujudan dari tingkah laku manusia yang dilakukan dalam kegiatan fisik dan mental, dan merupakan hasil budaya manusia yang terwujud dari serentetan nilai-nilai yang menurut masyarakat atau kelompok suku-bangsa pendukungnya diakui keberadaannya. Nilai-nilai ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembinaan dan pengembangan nilai-nilai budaya bangsa.

Permainan anak tradisional yang terdapat di daerah-daerah yang ada di wilayah Indonesia mempunyai berbagai macam bentuk serta beragam pula cara memainkannya. Selain itu juga mempunyai berbagai macam nama yang diberikan pada bentuk-bentuk permainan, kadangkala macam-macam permainannya sama, namun nama yang diberikan di daerah yang satu dengan di daerah yang lain berbeda.

Jenis keanekaragaman bentuk dan wujud permainan anak tradisional di Kabupaten Sumenep yang berhasil diidentifikasi adalah *ti` titti` liya` liyu`*, *cong-koncong konce*, *ra-ra kotana mera*, *ko-soko buchang*, *tong ta`etong*, *jang-kolajang*, *Tan-Pangantanan*, *Pesapean*, *Ker-Tanoker* dan *Pa' Kopa' Eling* yang dinilai cukup relevan jika ditinjau dari sisi bentuk *folklor* dan pelestarian nilai kearifan lokal permainan anak tradisional tersebut.

Dalam perkembangannya, permainan anak tradisional tersebut tidak lepas dari keberadaan faktor pendukung, seperti permainan yang diiringi oleh nyanyian-nyanyian tertentu. Nyanyian yang terdapat dalam permainan rakyat ini termasuk dalam bagian Verbal *folklore* (*folklor* lisan). Terkadang dalam nyanyian tersebut, ucapan-ucapan yang muncul (dilisankan) tidak terstruktur, dan tidak jarang bersifat rancu.

Hal ini berpengaruh bagi kita untuk memaknai dan menyimak setiap kata dengan baik. Ketika hal tersebut terjadi maka alternatifnya adalah menjadikan bahasa tubuh si

pelaku menjadi bahasa penunjang sebagai bahan tambahan dari bahasa lisan tersebut. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terdapat keteraturan antara bahasa dan gerak sehingga bisa menimbulkan makna yang utuh.

Yang perlu diperhatikan adalah pemilihan permainan anak tradisional di Kabupaten Sumenep sebagai bahan objek penelitian. Permainan anak tradisional ini mempunyai jenis/bentuk dan nilai kearifan lokal yang berbeda. Hal tersebut bisa dipastikan dengan adanya kolaborasi antara nyanyian yang dijadikan sebagai lagu pengiring permainan dengan bentuk struktur permainan, misal tata cara permainan. Bisa juga dilihat dari komposisi *gesture* (gerakan tubuh), nyanyian dan tata cara permainannya.

Pada kenyataannya, permainan anak tradisional di Kabupaten Sumenep saat ini sudah tersingkir dan nyaris lenyap. Secara umum, permainan anak tradisional yang dulu dijadikan sebagai sarana untuk melakukan interaksi sosial dalam bentuk mengisi waktu luang maupun dalam sarana yang lain, sekarang sudah terganti dengan munculnya *gadget* yang berisi permainan-permainan yang lebih menantang daripada permainan tradisional. Sebut saja *game online*, *playstation*, *x-box*, dan *game portable* yang bebas diakses anak-anak melalui *gadget*nya masing-masing. Kebersamaan yang diajarkan dalam permainan kini sudah tergantikan dengan persoalan individualitas yang tercipta lewat suasana baru. Begitu juga dengan permainan anak tradisional yang sudah hampir tidak ada yang memainkannya, sehingga berakibat pada hubungan kekerabatan dan kondisi sosial masyarakat pembangunnya yang tanpa karakter.

Pembentukan pendidikan karakter berbasis permainan tradisional sudah waktunya dielaborasi kepada siswa sekolah dasar khususnya sekolah dasar di Kabupaten Sumenep Madura karena permainan tradisi merupakan bagian penting terbentuknya pendidikan karakter yang wajib dikembalikan kepada kehidupan keseharian anak-anak sekolah dasar.

Untuk mempersiapkan kematangan mental dan sikap peserta didik yang berkarakter, penting diselenggarakan program-program khusus yang berkaitan dengan permainan anak tradisional tradisional semisal Festival Permainan Tradisi untuk Tingkat Sekolah Dasar di Sumenep Madura termasuk di da-

lamnya dilakukan penelitian-penelitian *folklor* jenis permainan anak tradisional tradisional sebagai upaya mengenalkan dan mengembangkan hak mereka dalam menikmati permainan tradisional yang selama ini nyaris tidak ada ruang.

Selain strategi di atas, gagasan menjadikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran di sekolah dasar sudah saatnya diimplementasikan oleh para guru-guru di seluruh pelosok negeri, khususnya guru sekolah dasar yang berinteraksi langsung setiap hari baik.

Oleh karena itu untuk menghindari fakta yang semakin parah ini, perlu adanya pengkajian khusus atau fokus penyediaan media pengajaran dan pendokumentasian terhadap kebudayaan khususnya jenis *folklor* permainan anak tradisional yang saat ini sudah hampir punah bahkan bisa dikatakan anak-anak sudah tidak memiliki ketertarikan dalam bermain permainan anak tradisional ini.

Madura salah satunya Sumenep harus segera mengambil peran strategis menyikapi nasib kepunahan permainan anak tradisional ini melalui rangkaian *road map* pelestarian permainan anak tradisional dan berkomitmen dalam membentuk pendidikan karakter dimulai dari sekolah dasar melalui implementasi permainan anak tradisional sebagai sarana dan media pembelajaran.

Penutup

Wujud permainan anak tradisional yang berhasil diidentifikasi di Kabupaten Sumenep adalah *tì titti` liya` liyu`*, *cong-koncong konce*, *ra-ra kotana mera*, *ko-soko buchang*, *tong ta`etong*, *jang-kolajang*, *Tan-Pangantanan*, *Pesapean*, *Ker-Tanoker* dan *Pa' Kopa' Eling* yang dinilai cukup relevan jika ditinjau dari sisi bentuk folklor dan pelestarian nilai kearifan lokal permainan anak tradisional sebagai sarana dan media dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar yang tersebar di Kabupaten Sumenep. Maka penting disusun *road map* pelestarian kebudayaan jenis folklor permainan anak tradisional untuk siswa sekolah dasar di Indonesia secara umum dan di Sumenep secara khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia*, Jakarta: Pustaka Utama Graffiti
- Irmawati, Lilik Rosida. 2007. *Serial Kidung Anak: GAI` BINTANG*. Sumenep: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Sumenep.
- Kusumadara, Afifah. Pemeliharaan dan Pelestarian Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional Indonesia: Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dan Non-Hak Kekayaan Intelektual *Jurnal Hukum*. Vol. 18 Januari 2011.
- Rifai, M.A. 2007. *Manusia Madura: Pembawaan, Perilaku, Etos Kerja, Penampilan, dan Pandangan Hidupnya Seperti Dicitrakan Pribadinya*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Zubairi, A. Dardiri. 2013. *Rahasia Perempuan Madura; Esai-esai Remeh Seputar Kebudayaan Madura*. Surabaya: Andhap Asor dan Al-Afkar Press.

